Abril
GAME • Encare os desafios de Mega Man no PSP
R$ 9,95
Ano 7
Nº 320
27/4/2006
RECREIO
GRÁTIS
MISSÃO TOTEM
o guardião da água
minigibi
caixa colecionadora
tabuleiro
36 cards
www.RECREIOONLINE.com.br
EDIÇÃO ESPECIAL com 56 páginas
VOCÊ SABE GUARDAR SEGREDO?
Faça o teste, mas não conte o resultado para ninguém
MUITO LOUCO!
Viaje para o Planeta Sketch e saiba tudo sobre a turma desse novo desenho que é a maior comédia
ISSN 1517-7467
00320
9 771517 746002
PESQUISA ESCOLAR
Dia do Trabalho

Digitalizado com CamScanner

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE A ELETRICIDADE FAZ AS COISAS FUNCIONAREM?

Guilherme Pardini
São Paulo – SP

A energia elétrica pode se transformar em outras formas de energia, como energia luminosa (que acende uma lâmpada), térmica (que aciona a resistência do aquecedor) ou mecânica (que põe os motores em movimento). São essas energias que fazem com que os utensílios funcionem. Além disso, é fácil transmitir a energia elétrica entre pontos distantes, ao contrário dos outros tipos de energia.

UM TSUNAMI PODE ATINGIR O BRASIL?

Renato Rodrigues
Por e-mail

Seria improvável ocorrer um tsunami no oceano Atlântico nos próximos milhões de anos. O que causa esse fenômeno é a movimentação das placas que formam a superfície da Terra, que são como peças de um quebra-cabeça. Quando essas placas se movem, uma pode entrar embaixo da outra, deslocando a água do oceano e dando origem a ondas gigantescas: os tsunamis. No Atlântico, o movimento das placas é leve e não tem a capacidade para provocar tsunamis. Já nos oceanos Índico e Pacífico as placas se movimentam com mais violência, por isso a possibilidade de acontecer esse fenômeno é maior.

POR QUE DORMIMOS DE PIJAMA?

Kevin
Por e-mail

Porque é uma roupa mais confortável. São mais largos e feitos com materiais macios. Imagine só como seria desconfortável dormir de calça jeans ou blusa apertada.

VOCÊ SABIA QUE...

- Foram descobertos novos moradores na ilha de Madagáscar, que fica próxima à África? São lêmures de três espécies: a *Lepilemur randrianasoli*, a *Lepilemur aeeclis* e a *Lepilemur sahamalazensis*. Com isso, já são 11 espécies de lêmures conhecidas na ilha, mas muitas outras ainda podem ser descobertas.

CONSULTORIA ROBERTO DE LARA HADDAD (graduando em Engenharia Agronômica / ESALQ-USP), MARIA CRISTINA MOTTA DE TOLEDO (professora do Departamento de Geologia Sedimentar e Ambiental do Instituto de Geociências da USP) e CARLOS ALBERTO CASTRO (professor da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação da Unicamp).

POR QUE NÃO EXISTEM SUPERPODERES NO MUNDO REAL?

Hugo de Miranda Severo, 9 anos
Recife – PE

As características dos super-heróis são tão especiais exatamente porque surgem da criatividade e da observação de seus inventores, que se esforçam para criar personagens com habilidades diferentes das que existem no mundo real. O Homem-Aranha, por exemplo, tem o sentido aranha, que faz com que ele possa prever coisas que estão para acontecer, e o Super-Homem possui visão de raio-x. Já o Batman não tem superpoderes, mas conta com acessórios incríveis, inteligência, coragem e muita dedicação para ser súper.

PARA QUE SERVE A PROTUBERÂNCIA NAS COSTAS DOS TOUROS?

Gabriel G. Germano
Por e-mail

Essa protuberância não existe só nos touros, mas também nas vacas e em todos os bovinos da espécie zebu. Essa corcova é chamada de cupim e tem duas funções principais: é onde o animal acumula gordura (que serve como reserva de energia em caso de falta de alimento) e também aumenta a área de exposição do corpo, ajudando na perda de calor para se refrescar.

Ilustrações **STEFAN**

Texto NOÉMIA LOPES
Ilustrações MAURO SOUZA

VOCÊ SABE GUARDAR SEGREDO?

1 A turma comprou um presente de aniversário para um colega. Você:
- Dá uma dica ao aniversariante.
- Não fala sobre o assunto até a hora do parabéns.
- Conta a seu melhor amigo sobre a surpresa.

2 Um amigo conta que brigou com o irmão e pede que você não comente o assunto. Qual sua reação?
- Guarda o segredo.
- Fala com o irmão dele para ajudar.
- Pergunta para outros amigos o que acham da história.

3 Seu vizinho vai se mudar, mas ainda não quer contar para a turma toda. O que você faz?
- Acha muito importante que todos saibam, então conversa com eles.
- Deixa seu amigo contar quando achar melhor.
- Fala só para seus pais e irmãos.

4 Quando assiste a um filme novo no cinema, você:
- Vai correndo contar tudo para o pessoal.
- Espera os outros assistirem para comentar depois.
- Quase sempre deixa escapar algum comentário.

5 Depois de uma briga com seu melhor amigo, quem fica sabendo da discussão?
- Vocês dois e mais um amigo em comum.
- A turma toda.
- Só você e ele.

6 Quando acabou de ler o último Harry Potter, você:
- Passou o zíper na boca para não estragar a surpresa de ninguém.
- Foi contar para todos o final do livro.
- Só comentou com quem perguntou.

7 Se os seus pais compram um presente especial para o aniversário de seu primo, qual a sua reação?
- Telefona na mesma hora para contar a novidade a ele.
- Prefere manter a surpresa e não toca no assunto com ninguém.
- Fica com vontade de contar, mas não fala nada.

Você não revela um assunto secreto de jeito nenhum ou é do tipo que adora contar novidades para a turma? Responda às perguntas abaixo e descubra.

8 O que você faz quando acha o blog de um amigo na internet?

- Faz a maior propaganda da página.
- Deixa um comentário legal para ele.
- Pergunta para o autor se pode mostrar o link a outros amigos.

9 Se um amigo esquece o diário dele aberto, você:

- Não liga, pois o que está escrito lá é assunto dele.
- Fica com vontade de olhar, mas não olha.
- Dá uma espiada só para ver se ele escreveu alguma coisa sobre você.

10 Você já revelou o segredo de algum amigo?

- Uma ou duas vezes, talvez.
- Nunca.
- Às vezes, deixa escapar sem querer...

11 Quando participa de uma peça de teatro, você:

- Faz suspense sobre a história até o dia da apresentação.
- Não liga de ensaiar na frente de todo mundo.
- Conta só um pouco sobre o enredo para seus pais e amigos.

12 O correio entrega para seu irmão um pacote escrito "confidencial". Como ele não está em casa, você:

- Dá uma espiada rápida para ver se é um presente.
- Não agüenta esperar e abre o embrulho.
- Guarda em um lugar seguro até ele chegar.

RESULTADO

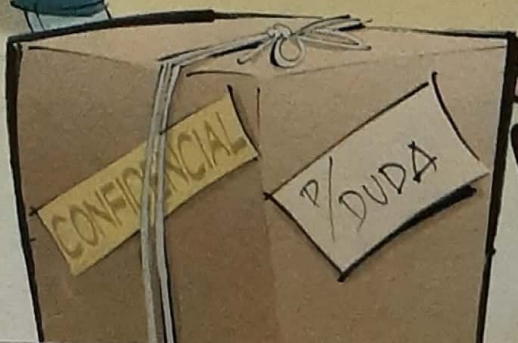
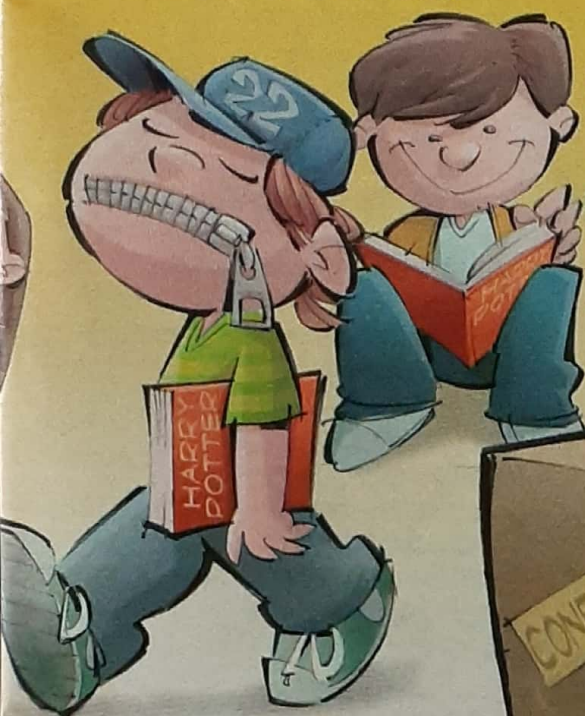
Se você marcou mais ◆
Parece que você não é de guardar segredo e gosta de dividir as novidades com os seus amigos. Mas é bom ter cuidado, pois nem todo mundo é assim e você não pode comentar assuntos que não são seus. Fique esperto para não magoar pessoas de quem gosta.

Se você marcou mais ■
Você se esforça para guardar segredo, mas acaba deixando uma ou outra coisa escapar. Geralmente acontece por distração, mas não vale deixar que isso atrapalhe o clima legal entre você e seus amigos. Quando bater a vontade de revelar um segredo dos outros, mude de assunto e guarde a notícia só para você.

Se você marcou mais ●
Você não gosta de comentar assuntos dos outros sem pensar e com você os segredos ficam guardados a sete chaves! Isso é legal, afinal assim é mais difícil brigar ou arrumar confusão com a turma. Só não esqueça de que pode contar com seus pais e seus melhores amigos para dividir as suas notícias boas e ruins.

HARRY POTTER

CONFIDENCIAL

P/ DUDA

PLANETA

Texto
JULIA MOIÓLI
Design
ANDREA NALIATO

Saiba mais sobre o Planeta Sketch, um desenho muito engraçado e diferente, criado pelo mesmo estúdio que fez Wallace & Gromit.

Já imaginou que radical encontrar vários desenhos legais dentro de um só? Se você achou a idéia divertida, então não pode perder a nova série Planeta Sketch. Cada episódio tem pequenas histórias independentes, que trazem situações muito engraçadas, como um noticiário em que os apresentadores esquecem das notícias e ficam discutindo quem é mais legal, as meninas ou os meninos. Ou, então, um documentário de TV com hipóteses absurdas para a extinção dos dinossauros, como, por exemplo, o fato de os dinos terem comido tanto feijão enlatado que começaram a soltar puns e morreram por causa do cheiro!

Os personagens são uma comédia e, com certeza, formam a turma mais maluca que você já viu. Fique por dentro das principais histórias que rolam no desenho e seja bem-vindo ao pirado Planeta Sketch!

MÉDICO BIZARRO

O Dr. Inossauro adora mostrar o diploma, mas ele nem é médico de verdade: foi expulso do Instituto Cretáceo de Medicina por devorar seus professores! Para todos os pacientes que chegam ao seu consultório ele indica o mesmo tratamento: virar comida de dino! O mais divertido é que os pacientes sempre saem satisfeitos porque o médico resolve os problemas de todo mundo, só que faz isso sem querer!

PAI ALUCINADO

O Papai Cientista consegue transformar as atividades cotidianas, como almoçar ou ver TV, em experimentos totalmente surpreendentes, causando grandes confusões, pois ele não é um cientista de verdade! É uma pena que essas pirações não agradem nem um pouco seu filho Kirk. Ele só gostaria de poder fazer sua lição de casa sossegado e de levar uma vida normal.

MUITO DOIDO

PURO TERROR

As histórias com o vilão, Capitão Gargatástico, não são nada assustadoras. É que seu grande poder é contar piadas ruins! Assim ele aterroriza todo mundo e deixa as pessoas completamente... sem graça! Mas ele não se importa, já que seu maior medo é contar sem querer uma piada que faça alguém rir!

QUE NOJO!

Melequinha é fofa e meiga. Até parece uma bonequinha. Mas tem um hábito para lá de nojento: ela não tira o dedo do nariz! Eca! Mas o legal é que suas histórias sempre envolvem alguma coisa esquisita que ela encontrou no nariz, como fones de ouvido, sanduíches, abacaxis e até varinhas mágicas.

Cada episódio de Planeta Sketch sempre apresenta uma história e uma turma diferente.

AUMENTA O SOM!

Já pensou em alguém que transforma seu corpo em um instrumento musical? Lúcia Fúcsia é uma orquestra e faz música com qualquer parte de seu corpo! Ela estala os dedos no ritmo que deseja e usa os dentes como piano. Seu pet, Melville, é o mais talentoso gato dançarino do mundo! Eles curtem vários estilos e são superanimados.

PEIXINHOS NERVOSOS

Mac, Billy e Robbie são os Peixes de Briga Japoneses. Eles moram em um aquário, de uma pet shop chamada Pet-rifacation, mas adoram fingir que são os valentões do oceano. Eles falam o tempo todo, levantam peso e sempre fazem piadas com os outros peixes. O problema é quando aparece alguém maior que eles... Aí, mostram o seu lado medroso e fogem rapidinho. Curiosamente a comida favorita do trio é peixe!

CARAS DE MAU

A Galera da Rua é formada por Gordinho, Magrinho e Baixinho. Eles adoram fazer pose de bravo e tentam intimidar quem passa em seu caminho. Mas isso tudo é só gênero. Eles não são capazes de fazer mal a uma mosca! Quando ninguém está de olho, cuidam de flores, brincam, curtem o programa Bananas de Pijamas e até histórias de fadas! Além disso, os três têm de ir para cama às 9 horas em ponto!

AMIGOS DE INFÂNCIA

Com certeza, você tinha um bicho de pelúcia preferido quando era mais novo. Ele ia com você para todo lugar. Até que um dia você cresceu e o deixou um pouco de lado. O garoto Timbo tem um urso chamado Sr. Colméia, mas acha que está grandinho para ficar sempre com ele. O problema é que o urso não percebe isso e não desgruda do garoto!

BICHO EM PERIGO

O Esquilo de Guardanapo é de uma espécie indefinida de esquilo. Ele é animado e bem legal. A única coisa chata é que suas aventuras não chegam ao final porque ele é feito de papel. Assim, nunca pode tomar chuva nem deixar que nada desfaça suas dobraduras. Por causa disso é considerado um animal seriamente ameaçado de extinção.

HERÓI DIFERENTE

O Ninja Faz-Tudo não é um herói daqueles que adoram cenas de ação e aventura e vencem vilões, como o Homem-Aranha ou o Super-Homem. É que esse ninja é especialista em resolver problemas de casa. E ele faz isso usando as artes marciais. Seus desafios incluem limpar o chão, instalar prateleiras e atacar a pia do banheiro que está entupida.

Planeta Sketch vai ao ar aos sábados, às 20h30, no Cartoon Network.

MENINO POETA

Você já deve ter ouvido falar de um tipo de poema chamado limerique. Pois o Garoto da Rima Rude adora recitar limeriques! Ele fala assim o tempo todo, mas sempre ocorre um imprevisto que o impede de terminar as rimas. Às vezes, ele cai ou algo despenca de repente na sua cabeça! Seu poeta favorito é ele mesmo, é lógico!

VOCÊ SABIA QUE...

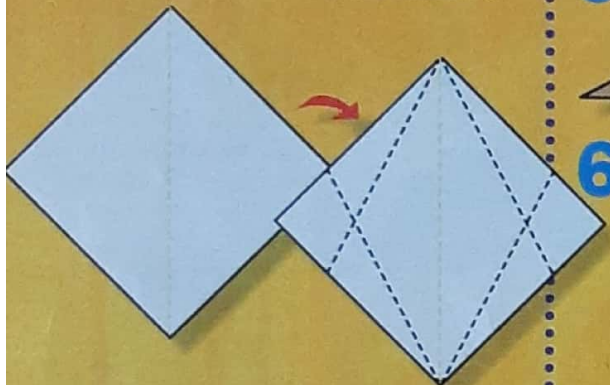
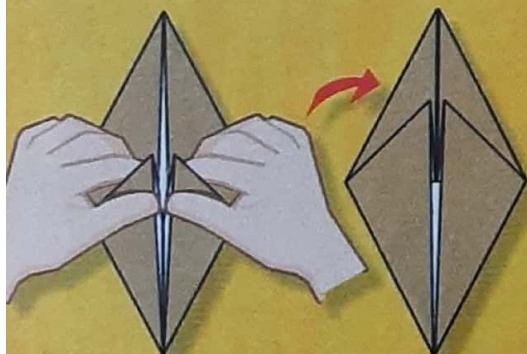
- O título Planeta Sketch foi escolhido de uma lista de 453 nomes? Os outros 452 nomes foram abduzidos por alienígenas ou simplesmente desapareceram.
- Não existe nenhum planeta na nossa galáxia chamado Sketch? Eles têm nomes mais estranhos e misteriosos como Plutão, Marte e Saturno. Sketch em inglês quer dizer esboço ou história curta.
- Não se sabe por que, mas o esquilo de papel detesta dias chuvosos?
- O Garoto da Rima Rude jamais conseguiu recitar um limerique inteiro na TV?

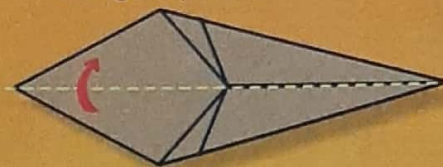
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Faça seu próprio personagem com um pedaço de papel e algumas dobras.

ESQUILO DE PAPEL

Você vai precisar de:
- 1 quadrado de **papel**
- **tesoura** sem ponta
- **cola branca**

1 Faça um vinco na diagonal. Dobre as pontas laterais de cima e desdobre. Dobre as pontas de baixo e desdobre.

2 Dobre as pontas até o vinco, segurando as duas pontinhas como na figura. Dobre-as para cima.

3 Vire a figura para o outro lado. Dobre as duas pontas de baixo até o vinco, como indicado.

4 Deite a figura. Depois, dobre a metade de baixo da figura para cima.

5 Faça um vinco como mostra a linha pontilhada na figura.

6 Usando o vinco que você acabou de fazer, levante a ponta da esquerda com cuidado e dobre para cima.

7 Dobre nas linhas pontilhadas para fazer os vincos. Depois, coloque o dedo dentro da ponta e dobre para a esquerda e para baixo.

8 Dobre as pontinhas da cabeça do esquilo para arredondá-la. Depois, faça o vinco indicado.

9 Usando o vinco anterior, suba a cauda e dobre. Depois, dê um picote com a tesoura.

Abra a cauda por dentro e dobre a ponta.

Passe cola aqui e junte o corpo.

Por último, dobre as patas.

FOTOS: LEO FELTRAN / ILUSTRAÇÕES: BIRY

Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI

LIMERIQUES

Texto
TATIANA BELINKY*
Ilustração
ROGÉRIO COELHO

Um asno chamado Burrito
Padece de um mal esquisito:
Em vez de zurrar
Só sabe assobiar
Porque engoliu um apito!

A sapa ao papar jenipapo
No sapo aplicou um sopapo
O sapo pulou
A sapa pirou
E deu-lhe um bom tapa no papo.

Urraca, a macaca velhaca
Raivosa que nem jararaca
Sentou no urucum
Tingiu o bumbum
E disse: mas que urucubaca!

Um bom garnisé, o Gazalo,
Na corda vocal teve um calo
Um galo sem voz?
Que coisa atroz!
Azar! Virou canja de galo.

Quer tentar fazer um limerique? Entre no site da RECREIO e divirta-se.
www.RECREIOonline.com.br

Sabe o que é?

Limeriques são poemas curtos, de cinco versos, que falam de coisas malucas. A primeira, a segunda e a quinta linhas terminam com a mesma rima. Já a terceira e a quarta são mais curtas e rimam diferente das outras.

Não se sabe como eles surgiram, mas começaram a fazer sucesso quando um inglês barbudo, gordinho e narigudo, chamado Edward Lear, passou a publicar livros com esse tipo de poema.

* TATIANA BELINKY tem vários livros de limeriques e acaba de lançar Monstros e Medos.

campanha
Liga dos super-heróis Mr. Pritt
Camila da Cunha Resende Pinto
9 anos - Rio de Janeiro - RJ - 8ª sorteada
Pritt
Nesta supercampanha, você pode ser o próximo super-herói.
Participe pelo site: www.pritt.com.br
Participar é muito fácil. Compre um produto Pritt, preencha o cupom, que você encontra nos pontos-de-venda, com todos os dados e envie-o em uma carta até 21/4/06 para Campanha Liga dos Super-Heróis Mr. Pritt, CEP 05979-960, São Paulo – SP. A cada carta, participação pelo telefone ou pelo site, você ganha um Título de Capitalização para concorrer pela Loteria Federal nas datas: 28/1 - 3 sorteados, 25/2 - 3 sorteados, 25/3 - 3 sorteados e 29/4/06 - 1 sorteado. Serão 10 premiados. Campanha válida de 2/1/06 a 29/4/06, com inscrições até 21/4/06 por carta ou até 28/4/06 pelo tel. 0800 701 3187 ou pelo site www.pritt.com.br. Sorteios lastreados por Títulos de Capitalização da APLUB Capitalização S.A., Processo SUSEP nº10.004564/99-51. Consulte o regulamento completo no site www.pritt.com.br. *O prêmio será pago em dinheiro.
Henkel

Super-Camila e os gigantes do mar

ERA UMA MANHÃ NA PRAIA QUANDO...

PSIU! EI, MENINA! ME AJUDE!

QUEM SERÁ QUE ESTÁ ME CHAMANDO ATRÁS DA PED...

NOOOSSSA!!

COMO VOCÊ VEIO PARAR AQUI?

EU ME PERDI DOS MEUS AMIGOS E FIQUEI ENCALHADA... ME AJUDE, POR FAVOR... TENHO POUCO TEMPO... COF! COF!

É PRA JÁ!

PUFFF! NÃO CONSIGO TE EMPURRAR!

PUF! PUF!

ISSO É UM TRABALHO PARA A SUPER-CAMILA!

ATIVAR PODERES MARINHOS!!!

ZAP!!

JÁ SEI QUEM PODE ME AJUDAR!

SUPER-CAMILA CONTA A HISTÓRIA PARA OS GOLFINHOS...

E ENTÃO AMIGUINHOS? ALGUMA IDÉIA?

EU SEI QUEM PODE AJUDÁ-LA! SIGAM-ME!

E ELES DESCEM MUITO, MUITO FUNDO NO MAR...

...E FOI O QUE ACONTECEU, DONA LULA! PODE AJUDAR A GENTE?

OBA!

VAMOS LÁ!

DE VOLTA À SUPERFÍCIE...

SPLASH!

ALI DONA LULA! RÁPIDO, POR FAVOR!

FORÇA! FORÇA! FORÇA!

ESTOU LIVRE!!!

ELA CONSEGUIU!

VIIIVAAA!!!!

TCHAU, GALERA!

VALEU AMIGOS! OBRIGADA!

TOME MAIS CUIDADO, VIU?

LOGO DEPOIS...

CAMILA, QUANTAS VEZES EU FALEI PRA VOCÊ NÃO ENTRAR SOZINHA NO MAR?

AH, MÃE! EU SÓ ESTAVA AJUDANDO UMA AMIGA DE 25 TONELADAS!

QUEM TEM PRITT ESTÁ SEMPRE COLADO EM ALTAS AVENTURAS!

Pritt

Você pode ser o próximo a virar super-herói de história em quadrinhos e ainda ganhar 1 ano de escola paga*, 1 computador com 1 impressora e 1 ano de revista Recreio. Serão mais 2 sorteados. Participe.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

QUE DELÍCIA!

Saiba como funciona o paladar e veja por que ele é importante.

Bolo de chocolate é delicioso. Um prato de macarronada, então, nem se fala. E uma limonada bem azedinha! Você já pensou em como coisas tão diferentes podem ser tão gostosas? E tem idéia de como percebe cada sabor?

Tudo começa com a ação da saliva. Assim que a gente coloca um alimento na boca, esse líquido se mistura com ele e carrega partículas químicas para as mais de 10 mil papilas gustativas que temos na língua e na garganta. Elas são pequenas saliências onde ficam as células com sensores de paladar. Eles transformam as informações sobre os alimentos em impulsos elétricos, enviados ao cérebro, onde são identificados.

As papilas percebem quatro sabores principais: doce, salgado, amargo e azedo. Mas sentimos outros gostos, como o da pimenta, por exemplo, que não é nem doce nem salgada. Ela é... apimentada, ora! Os demais sabores são combinações dos principais.

O paladar não trabalha sozinho. Na hora de captar sabores, o olfato entra em ação. O cheiro bom da comida já desperta o apetite. Além disso, ao mastigar um alimento, parte de suas moléculas é percebida por receptores olfativos que ficam na boca.

O tato também tem importância, pois a textura e a temperatura fazem diferença nos sabores. Por isso, batatas fritas frias não têm o mesmo sabor das quentinhas e as comidas gosmentas não costumam fazer tanto sucesso.

que são bem grandes e ficam no centro, mais para o fundo da língua.

AZEDO OU ÁCIDO

Ele é sentido por papilas em forma de folhas que ficam nas bordas da língua.

SENSAÇÃO DE TATO E TEMPERATURA

Sentida na parte de cima da língua, por células que parecem formar um tapete.

DOCE

É percebido na ponta da língua e da parte central para a frente. As papilas dessa área são pequenas e arredondadas, como a parte de cima de um cogumelo.

SALGADO

Esse sabor é percebido na ponta da língua e também na parte de trás das laterais.

CONSULTORIA: RAMIRO STELMACH (médico generalista da Faculdade de Medicina do ABC).

EXPERIÊNCIA 1

Seu nariz em alerta

Você vai precisar de:

- canela

Peça a um amigo que feche os olhos, tape o nariz e abra a boca. Coloque uma pitada de canela em sua língua e diga a ele que adivinhe o que é. Em seguida, ele pode soltar o nariz e, na mesma hora, já vai perceber que é canela.

O que acontece: O cheiro da canela é tão poderoso que percebemos o alimento mais pelo olfato do que pelo paladar.

Você sabia que...

- O paladar tem função de proteção do organismo? Percebendo os sabores, conseguimos evitar alimentos venenosos e estragados que poderiam causar doenças.
- A capacidade de se adaptar a diferentes tipos de alimentos e sabores permitiu que os humanos povoassem todos os cantos do mundo?
- Além de doce, salgado, azedo e amargo, existe um quinto sabor básico? Ele se chama umami e aparece em alimentos como a carne, por exemplo. O uso de certos temperos como ajinomoto nos permite percebê-lo melhor.
- Os bebês geralmente gostam mais do sabor das comidas que são importantes para eles? Por exemplo, o açúcar, que dá energia.
- As pessoas têm paladares e sensibilidades diferentes na língua? Algumas têm mais papilas gustativas na parte que sente o salgado, outras na região que identifica o sabor doce.

EXPERIÊNCIA 2

Tem sabor de quê?

Você vai precisar de:

- água com açúcar
- água com sal
- suco de limão
- água tônica
- cotonetes

Molhe um cotonete em um dos líquidos e teste em que parte da língua você percebe melhor o sabor. Depois faça o mesmo com os outros líquidos.

O que acontece: Você vai descobrir que cada parte da língua é mais sensível a um dos quatro sabores primários.

Texto e fotos LUCIANO CANDISANI

TUDO AZUL

Acompanhe a aventura de um repórter e conheça a maior arara do mundo.

Existem muitas espécies de araras no mundo, mas a maior de todas é rara e vive apenas no Brasil. É a arara-azul, que tem 1 metro de comprimento da cauda até a ponta do bico.

Além de grande, ela é bem dócil e não tem medo de se aproximar dos humanos. É comum encontrá-la perto de sítios, sentada em cercas e telhados. No passado, os caçadores se aproveitavam disso para capturá-la e vendê-la ilegalmente para colecionadores.

A perseguição foi tão grande que essas aves quase desapareceram para sempre da natureza. Mas a ação dos caçadores foi proibida e a população de araras voltou a se reproduzir e a crescer.

Na região do Pantanal de Mato Grosso, está a maior população de araras-azuis. Eu viajei para lá com a minha câmera fotográfica para registrar e mostrar a você os curiosos hábitos de vida dessas aves. Veja só o que eu consegui.

As araras-azuis quase sempre são vistas em casais, que passam a vida juntos, ou em pequenos bandos. Mas em alguns locais muito especiais elas se reúnem formando grupos de mais de 200 aves para passar a noite. Os pesquisadores ainda não sabem explicar por que isso acontece.

SOSSEGO NO NINHO

Mamãe... mamãe...

As araras-azuis só fazem ninhos nos buracos dos troncos de uma árvore chamada manduvi. Como restam poucas dessas árvores, pesquisadores criaram ninhos de madeira. As araras aprovaram e centenas deles já estão espalhados em árvores por todo o Pantanal.

As fêmeas põem de um a dois ovos e o pai traz a comida. Os bebês têm uma penugem cinza e aos 2 meses começam a ganhar penas azuis. Com 3 meses eles arriscam os primeiros vôos.

AMIGAS DOS BOIS

No Pantanal, existem muitos bois que comem dois tipos de coquinhos também apreciados pelas araras: o acuri e a bocaiúva. Eles ingerem apenas a casca dos cocos e devolvem a castanha que tem lá dentro, que é a parte que as araras mais gostam. Espertas, elas aprenderam a vasculhar o chão perto do gado em busca de castanhas. A vantagem é que assim elas não precisam ter o trabalho de descascar cada coco com o bico.

ANJO DA GUARDA

A arara-azul poderia ter desaparecido se não fosse pela bióloga Neiva Guedes. Ela iniciou o projeto Arara-Azul para acabar com a captura ilegal, estudar essa ave e informar a população sobre a importância de preservar a espécie.

Todo ano, ela percorre o Pantanal e escala árvores com mais de 20 metros de altura para conferir quantas araras nasceram.

Digitalizado com CamScanner

Encare uma aventura divertida em Mega Man Powered Up.

MEGADESAFIO

Este novo game para PSP é a versão poderosa de um clássico da série Mega Man. Para brincar selecione um estágio e entre em ação com as habilidades básicas para superar inimigos, abrir passagens e evitar espinhos. No final, se vencer o chefão, você conquista um novo item.

Há dois modos de jogo: um totalmente novo e o outro parecido com o game original. Uma das opções mais legais é o editor de mapas, que permite criar suas próprias fases e enviá-las à turma.

Ao terminar uma fase, você recebe dez desafios. Quem completa todos aciona o personagem Proto Man. Para destravar outra versão de Mega Man e mais habilidades termine o game de vários jeitos. Você encara a missão?

Texto DANIEL NIEUWENHUIZEN

Contra Elec Man, use o ataque de Oil Man (New Style) ou o de Cut Man (Old Style).

Derrote o poderoso Fire Man usando os equipamentos especiais de Ice Man.

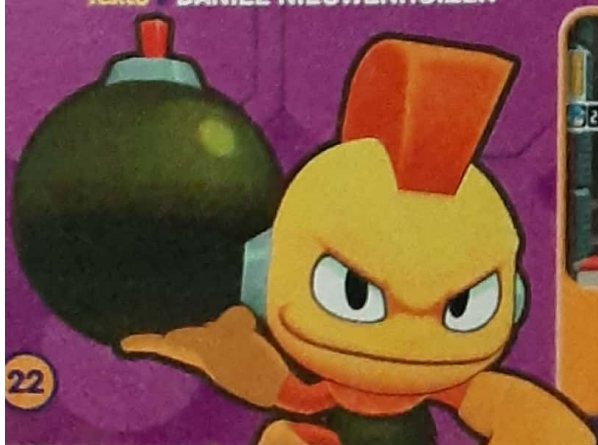
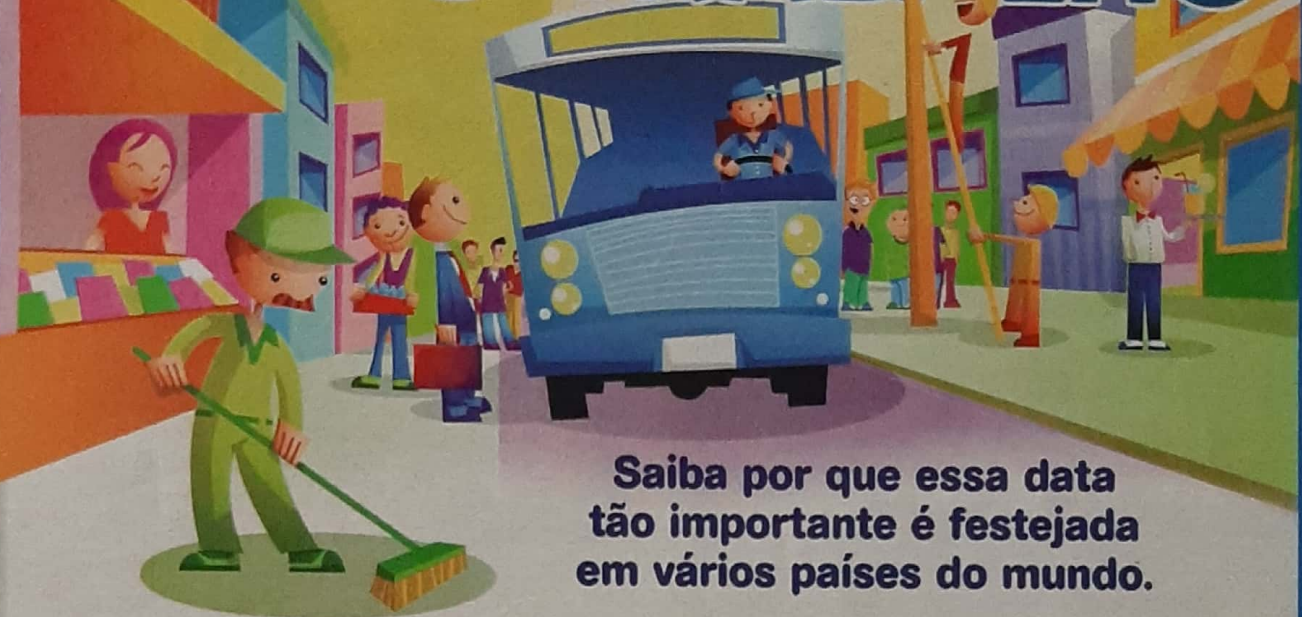
Levantar blocos com os acessórios de Guts ajuda a abrir caminho.

Cuidado com o fogo! Cair na lava é mortal para Mega Man.

Ice Man é fraco contra Bomb Man (New Style) e Elec Man (Old Style).

Contra Cut Man, acione Guts Man para levantar os blocos e jogar contra ele.

ESCOLA

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

DIA DO TRABALHO

Saiba por que essa data tão importante é festejada em vários países do mundo.

Em 1º de maio, comemoramos o Dia do Trabalho, um feriado mundial. Nessa data, pouca gente sai para trabalhar, afinal é feriado, mas muitos serviços continuam funcionando.

Aproveite a folga nesse dia para imaginar o que aconteceria se todos parassem de trabalhar. Lojas, bancos, farmácias, supermercados, fábricas, tudo fecharia. Agricultores não plantariam e navios, trens e aviões não levariam cargas ou passageiros. Nada funcionaria.

A vida ficaria bem complicada. Isso porque as pessoas dependem não só do seu trabalho para viver, mas também do trabalho dos outros. Todas as profissões são importantes e estão interligadas, cada um fazendo a sua parte.

Quer um exemplo? O pão que você come de manhã é feito por um padeiro, com ingredientes produzidos em indústrias. O leite vem de vacas de fazendeiros. Um químico cria o creme dental que você usa para escovar os dentes. As roupas são feitas por operários de uma confecção. O ônibus é conduzido por um motorista e, ao chegar à escola, você tem aula com um professor. E esse é só o começo do dia.

Fique ligado em tudo o que você faz e repare quantos profissionais diferentes encontra. Todos ajudam a manter a cidade funcionando.

Muitos trabalhos

Além de várias profissões, há diferentes tipos de trabalho. O remunerado é aquele em que a pessoa recebe um pagamento em troca de algo feito. Já as donas de casa não ganham para fazer tarefas como lavar e cozinhar, mas realizam um trabalho fundamental para todo mundo.

Há ainda o trabalho voluntário, que não é remunerado, porque é feito por pessoas que se oferecem para realizá-lo, contribuindo para a melhoria da sociedade. Um exemplo disso são os professores, médicos e outros profissionais que trabalham de graça em favelas, hospitais e comunidades carentes.

POR QUE 1º DE MAIO?

O Dia do Trabalho foi criado para homenagear operários dos Estados Unidos que foram às ruas no dia 1º de maio de 1886 para lutar por melhores condições de trabalho nas fábricas. Eles queriam a redução das horas de trabalho e salários justos. O protesto foi reprimido pela polícia. Trabalhadores acabaram mortos e outros foram presos ou feridos.

Levou ainda um tempo até que a jornada de trabalho passasse de 13 para 8 horas diárias e os finais de semana fossem dias de descanso.

Outras conquistas foram o direito às férias, à hora de almoço e à aposentadoria. Aos poucos, profissionais de outras partes do mundo conseguiram melhores condições de trabalho e até hoje eles aproveitam a data para realizar debates ou para protestar contra alguma injustiça.

SALÁRIO MÍNIMO

No Brasil, até o final da década de 1930, muitos trabalhadores ganhavam pouco e não tinham condição nem de se alimentar, se vestir ou morar direito.

No dia 1º de maio de 1940, o presidente Getúlio Vargas anunciou a criação do salário mínimo. A partir daí, todas as empresas tiveram de pagar aos funcionários pelo menos o valor estipulado pela lei. Além disso, surgiram outras leis para garantir férias, licença-saúde, licença-maternidade e mais benefícios aos profissionais.

O valor do salário mínimo é revisto e atualizado de tempos em tempos.

UMA FÁBULA

Você conhece a fábula A Cigarra e a Formiga? Ela fala de uma cigarra que toca viola enquanto as formigas dão um duro danado juntando comida para enfrentar o inverno. Quando o frio chega, a cigarra pede abrigo no formigueiro. As formigas dizem: "Você não passou o verão cantando? Então, dance agora".

Leve a fábula para a sala de aula, fale com seu professor e discuta com seus colegas se as formigas tinham mesmo razão. Será que tocar viola também não é um trabalho? Você concorda com as formigas?

QUEM FAZ O QUÊ?

Converse com profissionais de diferentes áreas, como dentista, ator, biólogo, engenheiro, psicólogo etc. Compare as informações que conseguir com as de outros colegas e depois peçam ajuda de seu professor para discutir como cada um realiza o seu trabalho e como as profissões se relacionam entre si.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

CONSULTORIA:
JÚLIO GRALHA
(professor de História Antiga
e Medieval da FIS,
NEA-UERJ e CEIA-UFF).

Saiba o que são totens e conheça a sua história.

FIGURAS MISTERIOSAS

Para investigar os segredos dos totens é preciso fazer uma longa viagem no tempo. Segundo os estudiosos, eles existem desde a Pré-História e foram usados em vários lugares do mundo.

O totem pode ser a figura de um animal, de uma planta, de uma pessoa ou mesmo de um objeto. Quando um homem caçava um animal, por exemplo, às vezes colocava a pele em frente à caverna onde morava com a família, para mostrar seu poder e pedir proteção das forças da natureza. Assim, ele criava um totem.

Os totens mais famosos são esculturas de madeira feitas por tribos indígenas dos Estados Unidos e do Canadá. Para alguns povos eles eram como guardiões ou protetores. Outros grupos faziam essas esculturas para contar histórias sobre a sua gente ou festejar fatos importantes.

Como essas pessoas ainda não conheciam a escrita, encontraram nos totens um jeito de registrar o que acontecia. Provavelmente é por isso que alguns parecem trazer várias imagens em seqüência, como se fossem símbolos empilhados.

Até hoje os estudiosos tentam decifrar esses símbolos misteriosos, que são como livros e têm muitas histórias para contar!

VOCÊ SABIA QUE...

- A palavra totem vem do termo indígena *ototeman* e significa parentes como irmãos?
- Na Idade Média, os nobres usavam brasões com figuras de leões e águias, que eram como um tipo de totem?
- Os maiori, da Nova Zelândia, os maias, da América Central, e povos do Zimbábue também faziam totens em forma de torre?
- Os totens do povo haida, do Canadá, são esculturas com mais de 50 metros de altura?

Chegou a coleção mais
MISSÃ
TOTEM

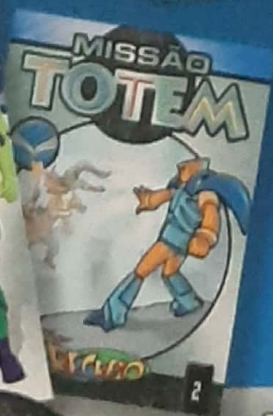
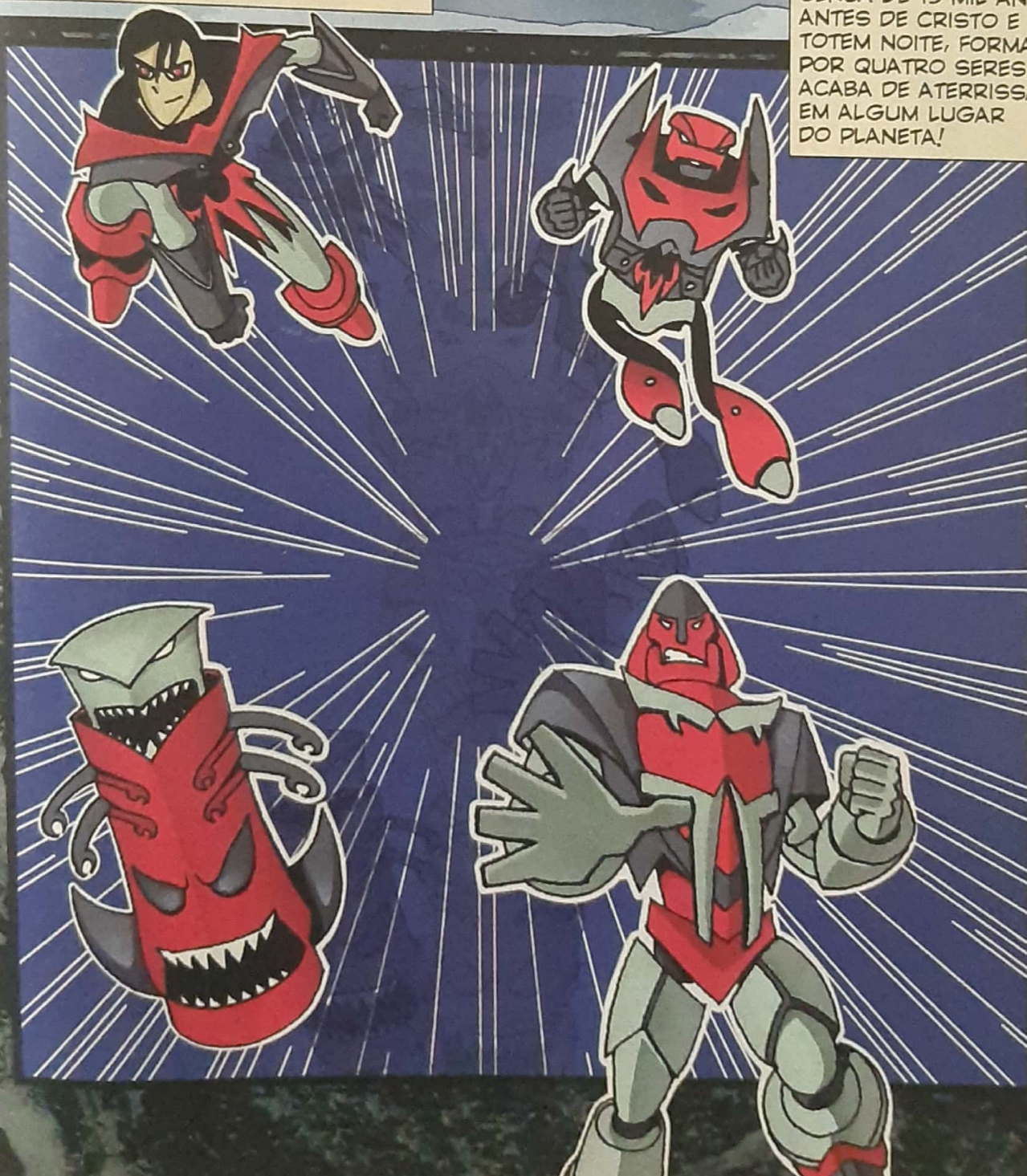
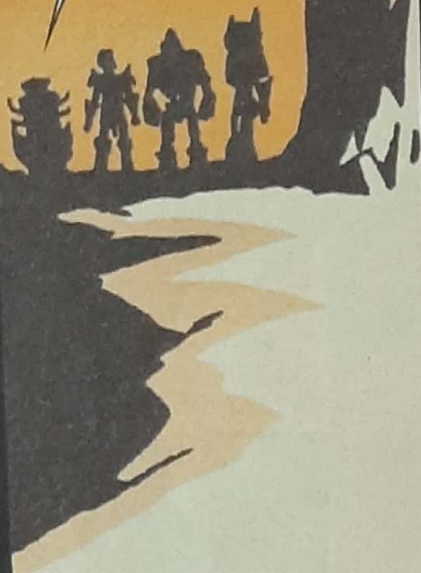
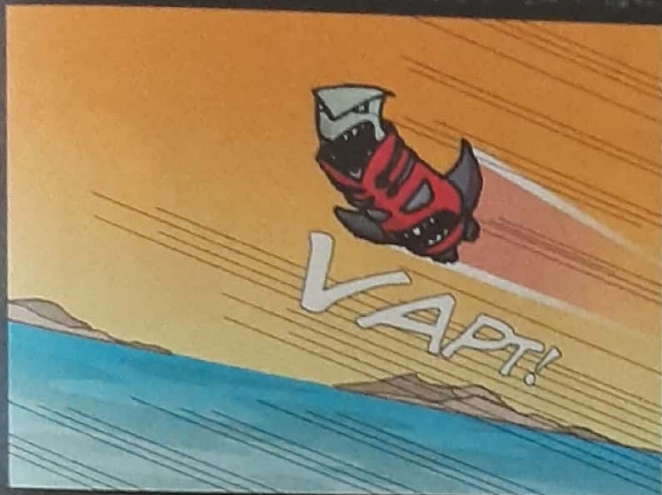
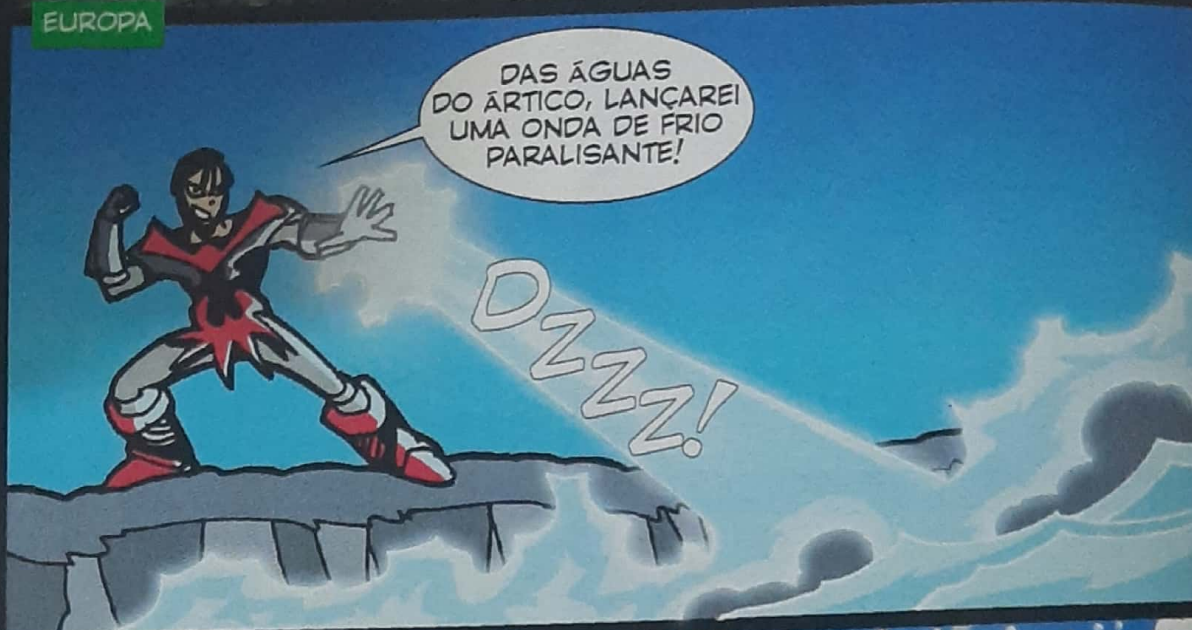
ís incrível da RECREIO
EDITORA Abril
Os guardiões dos quatro elementos ficaram adormecidos por muito tempo.
Agora, precisam entrar em ação, pois só eles podem
salvar a Terra de uma terrível ameaça. Entre nessa missão
e desperte os poderes do **Fogo**, da **Terra**, da **Água** e do **Ar**.

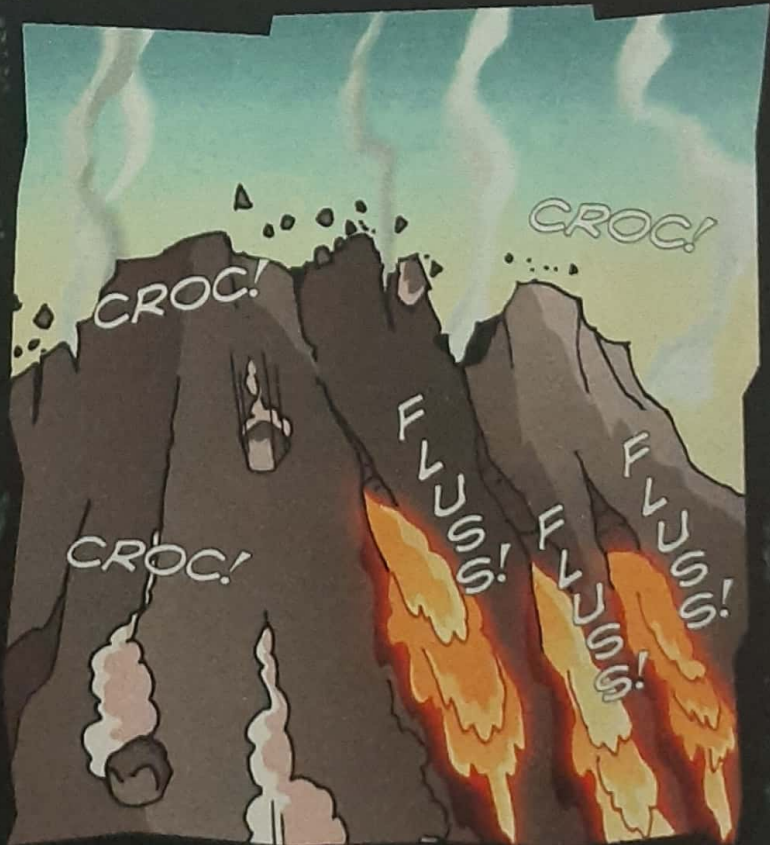
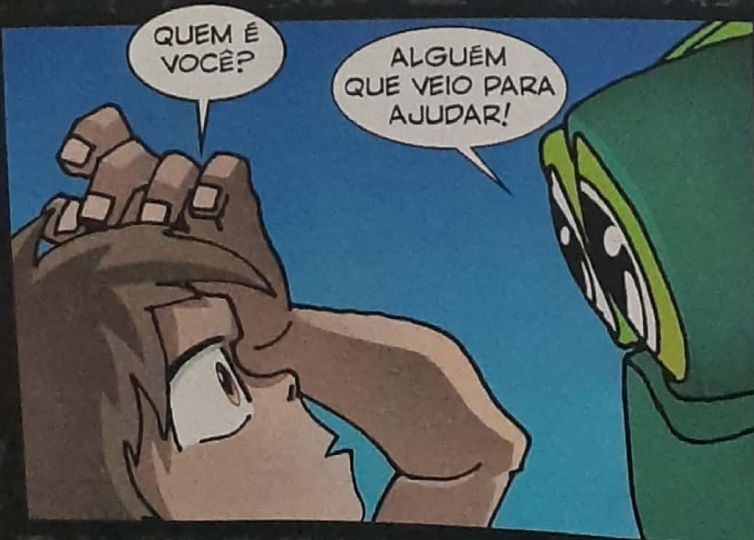
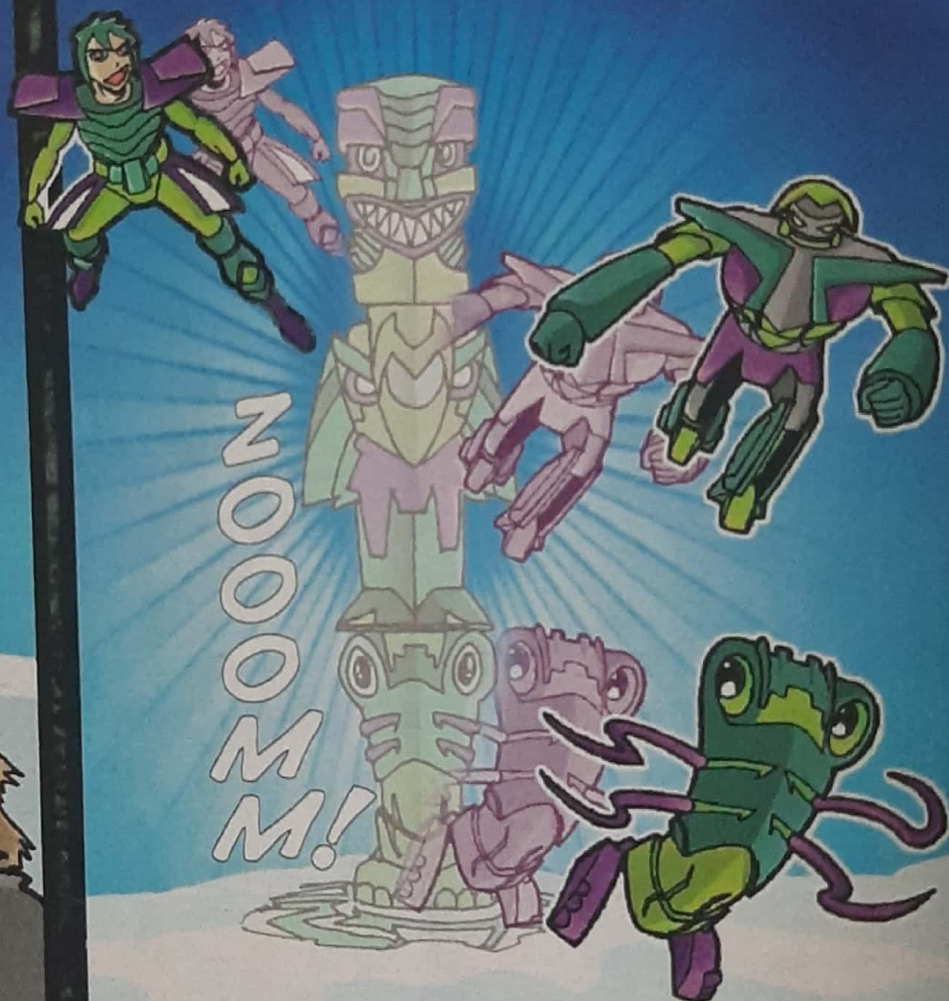
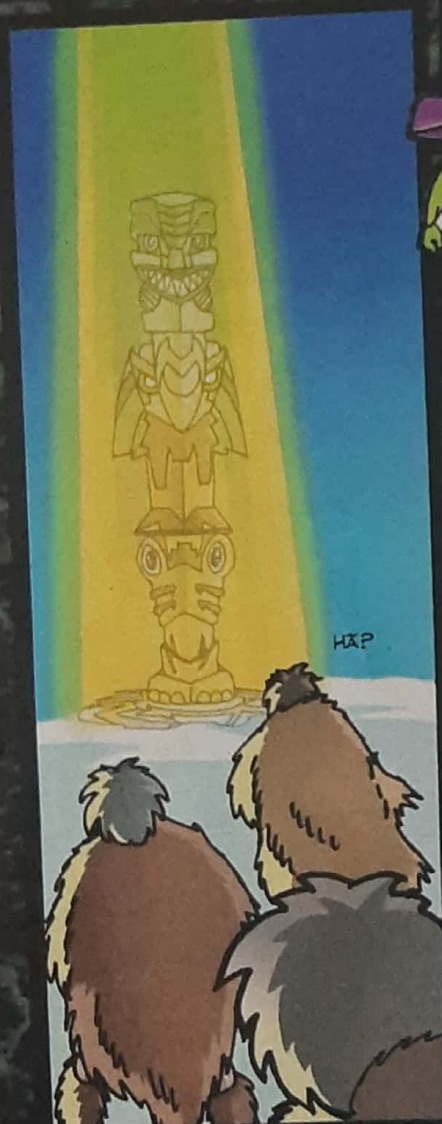
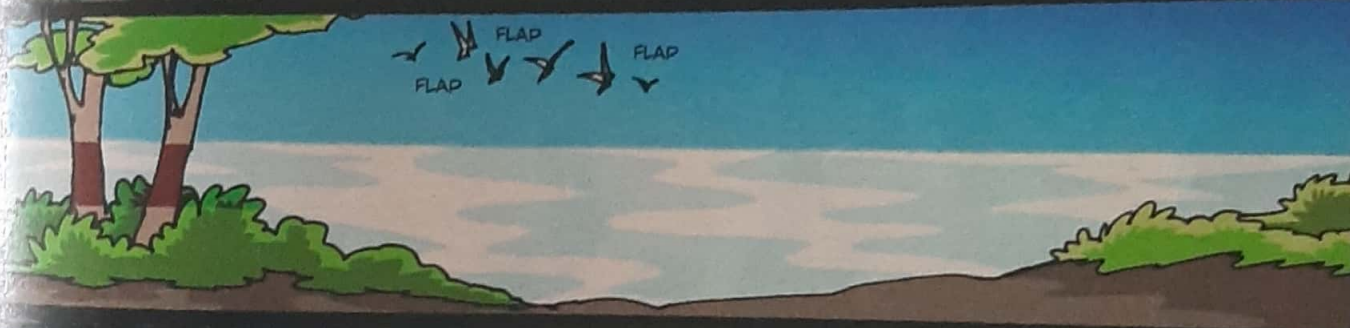
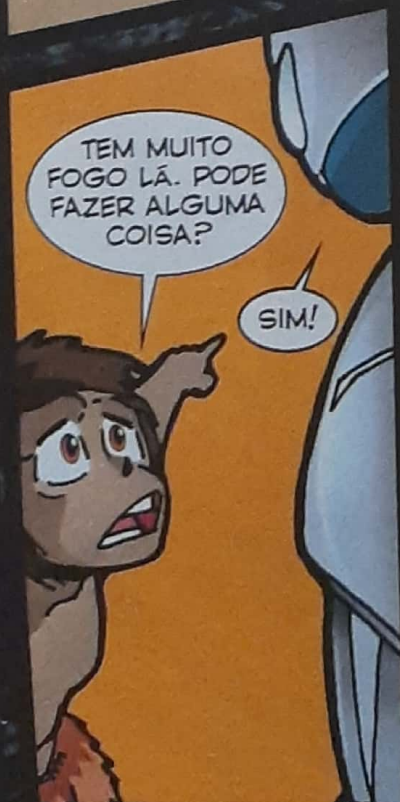
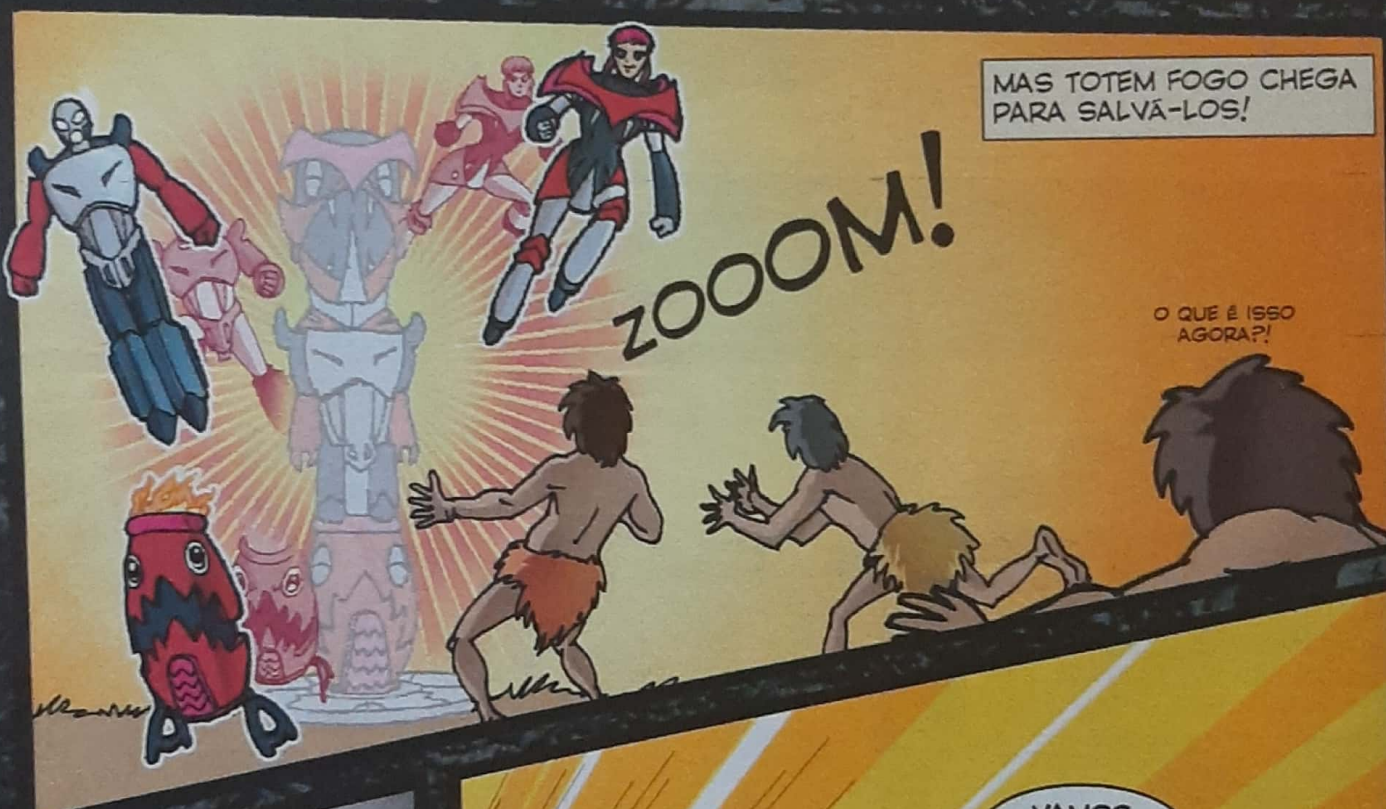
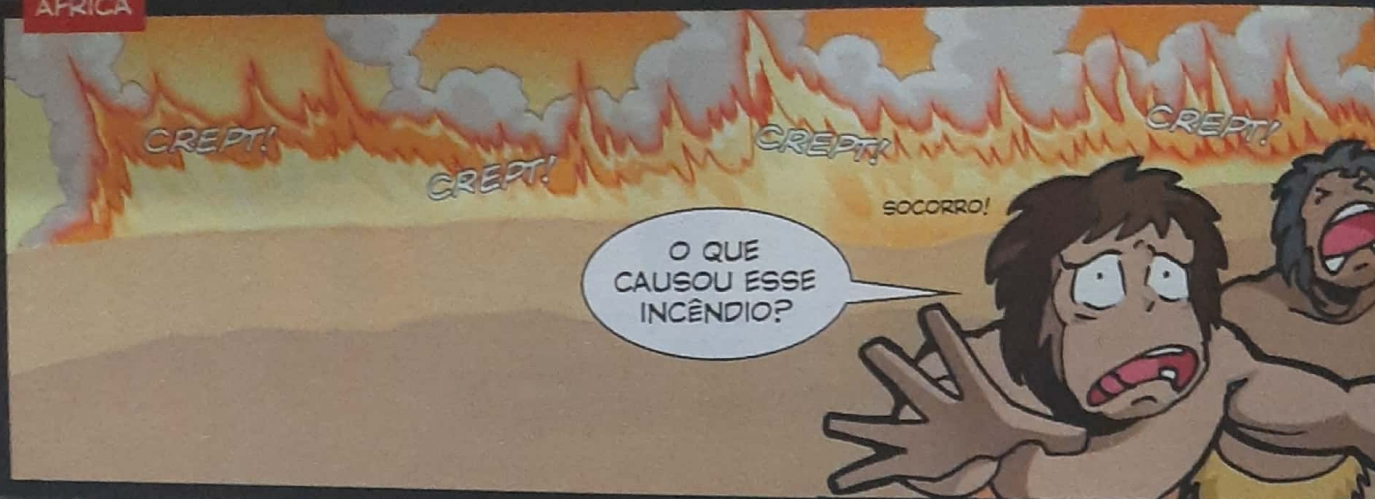
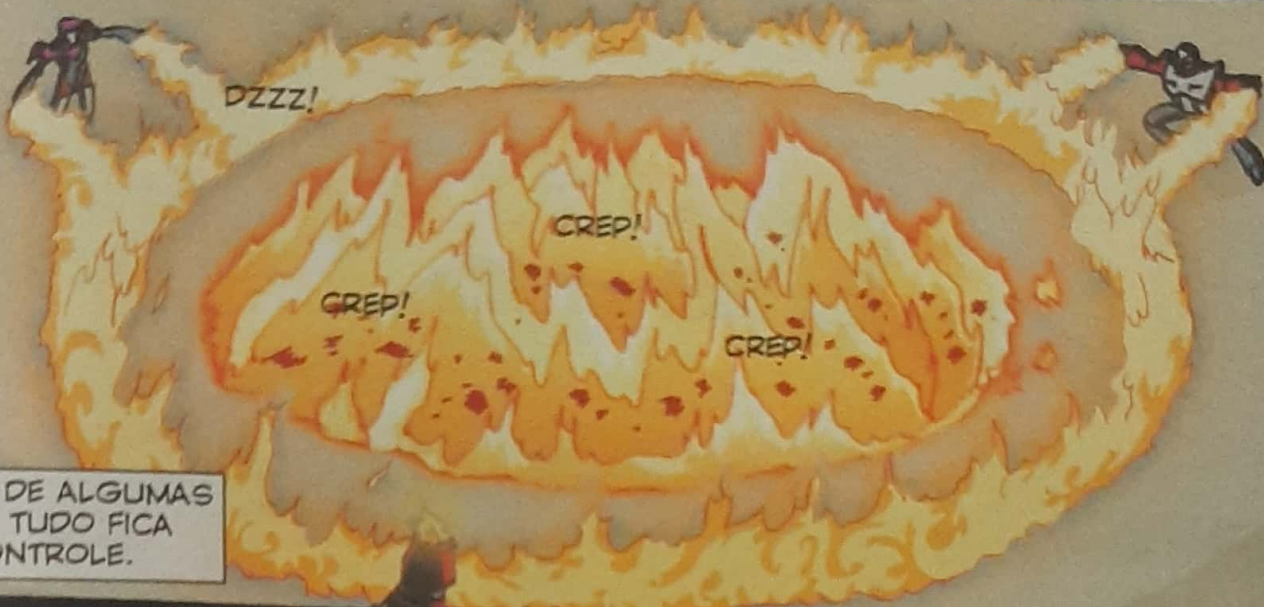
A nova coleção da RECREIO vai trazer amuletos que viram personagens radicais. Eles ainda se unem e se transformam nos poderosos totens dos quatro elementos. Cada Totem é formado por um guardião, um robô, uma mascote e um medalhão.

Ar
Tufão
Tritão
Brisa
Ela vira uma luneta
Ciclone
Acqua
Água
Calipso
Ele vira um caleidoscópio
MISSÃO TOTEM
RECREIO
Cada elemento tem um medalhão que se transforma em animal

Digitalizado com CamScanner

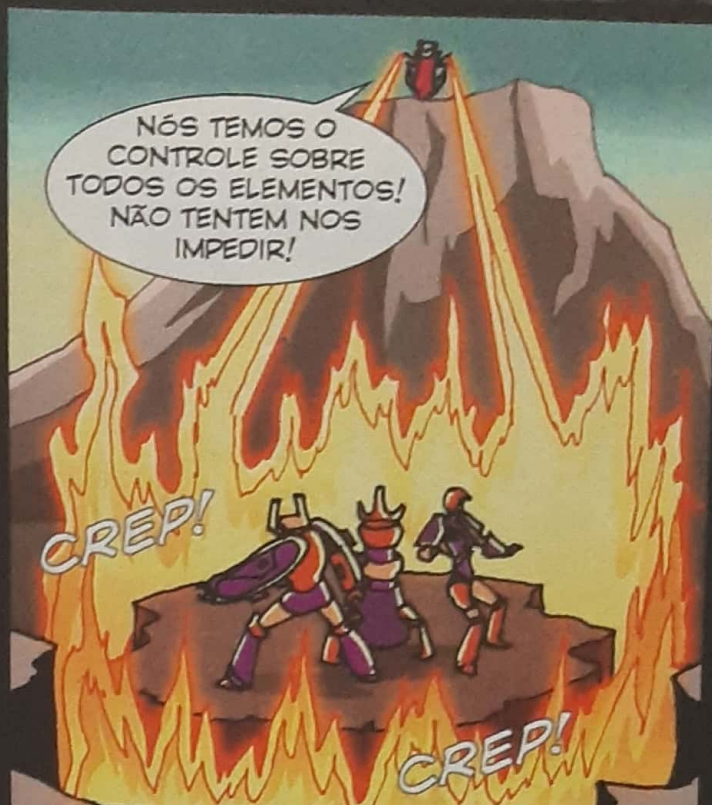
...ssão. Encare o desafio!
EDITORA Abril
O tabuleiro é dividido em dois campos. Chame um amigo para o duelo
Cada personagem percorre o caminho do seu elemento
Imagens ilustrativas. As cores podem variar.
MISSÃO TOTEM
MEDALHÃO
ÁGUA
Quanto mais personagens você tiver, mais eletrizante a aventura
O seu objetivo é levar os personagens até a área do Medalhão. Para isso, você terá de usar o poder dos cards e toda a sua capacidade de estratégia. Mas, cuidado! O adversário fará de tudo para impedir o seu avanço e completar a missão primeiro.

Semana que vem, domine o ar
Ganhe o robô
Tufão
PERFIL TOTEM
NOME
TUFÃO
ELEMENTO
Ar
TIPO
Robô
Seu pensamento é tão veloz como sua capacidade de se locomover pelos ares. Isso faz de Tufão um robô ágil, que sempre sabe como enfrentar os momentos de perigo.
PONTOS FORTES
Inteligência aguçada e rapidez na tomada de decisões.
PONTOS FRACOS
Seu raciocínio é tão rápido que ele acaba se perdendo em suas próprias idéias.
MISSÃO TOTEM
RECREIO
MISSÃO TOTEM
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
EDITORA Abril

MISSÃO TOTEM
Terra em perigo!
HÁ MILHARES DE ANOS, UMA CRIATURA MALIGNA CHEGOU À TERRA COM O PLANO SINISTRO DE INSTALAR A ESCURIDÃO E DOMINAR O PLANETA. SEU NOME É TOTEM NOITE. POR SORTE, TAMBÉM EXISTEM TOTENS CUJA TAREFA É DEFENDER A VIDA DOS HUMANOS E PRESERVAR OS ELEMENTOS ÁGUA, AR, TERRA E FOGO. ELES FAZEM PARTE DA MISSÃO TOTEM!
VUUUMMM!
PARA SABER COMO TUDO COMEÇOU, VAMOS VIAJAR NO TEMPO. ESTA HISTÓRIA SE DESENROLA CERCA DE 13 MIL ANOS ANTES DE CRISTO E TOTEM NOITE, FORMADO POR QUATRO SERES, ACABA DE ATERRISSAR EM ALGUM LUGAR DO PLANETA!

VOCÊS SABEM O QUE FAZER! VAMOS ROMPER O EQUILÍBRIO DOS QUATRO ELEMENTOS QUE TORNA A VIDA POSSÍVEL NESTE PLANETA!
CADA UM VAI USAR O PODER DE UM ELEMENTO EM UMA PARTE DESTE MUNDO!
VOCÊ VAI CONTROLAR A ÁGUA!
VOCÊ CUIDA DO FOGO.
E VOCÊ FICA COM O AR.
EU DOMINAREI O ELEMENTO TERRA.

VUUMMM!
VUSSHHH!
VAPT!
VUPT!
E, ASSIM, CADA INTEGRANTE CHEGA A UM CONTINENTE...
SHUF!
SHUF!
SHUF!
TUM!
SHUF!
TUM!
EUROPA
ÁFRICA
ÁSIA
AMÉRICA

EUROPA
DAS ÁGUAS DO ÁRTICO, LANÇAREI UMA ONDA DE FRIO PARALISANTE!
DZZZZ!
DURANTE DIAS, O FRIO CASTIGA A EUROPA.
BRRR!
BRRR!
FLUF
FLUF
FLUF
FLUF
FLUF
ÁFRICA
ENQUANTO ISSO...
FLASH!
FOGO! ADORO COLOCAR FOGO EM TUDO! AHAHAHAHÁ!
FUEEEEM!
CREP! CREP!

ÁSIA
AQUI, UM GRANDE FURACÃO ACABA DE NASCER.
FLUSHH!
QUE TUDO SUBA PELOS ARES!
SHHH!
HÁ-HÁ-HÁ!
AMÉRICA
O CHÃO TREME!
QUANDO O CHÃO SE ROMPER, O FOGO VAI QUEIMAR TUDO!
CROC!
CROC!
CROC!
FLUSS!
FLUSS!
FLUSS!

EUROPA
DIANTE DO CAOS, SURGE UM RAIO MISTERIOSO.
É O TOTEM ÁGUA!
???
!!!
HÃ?
ZOOOOMM!
QUEM É VOCÊ?
ALGUÉM QUE VEIO PARA AJUDAR!
VAMOS DERRETER ESSE GELO! RÁPIDO!

DZZZZ!
OS INTEGRANTES DO TOTEM ÁGUA MUDAM O ESTADO DO GELO.
FLAP
FLAP
FLAP
AOS POUCOS, O AMBIENTE RETORNA À TEMPERATURA NORMAL E A PAISAGEM VOLTA A SER O QUE ERA.
DZZZ!
NÃO!
OS TOTENS PROTETORES ESTÃO AQUI! SÓ ELES PODERIAM ESTRAGAR TUDO O QUE FIZ!

CREPT!
CREPT!
CREPT!
CREPT!
SOCORRO!
O QUE CAUSOU ESSE INCÊNDIO?
MAS TOTEM FOGO CHEGA PARA SALVÁ-LOS!
ZOOOM!
O QUE É ISSO AGORA?!
TEM MUITO FOGO LÁ. PODE FAZER ALGUMA COISA?
SIM!
VAMOS AGIR!

DZZZ!
CREP!
CREP!
CREP!
DEPOIS DE ALGUMAS HORAS, TUDO FICA SOB CONTROLE.
SÃO AQUELES MALDITOS! DESTRUÍRAM MEU TRABALHO!
FSSS
FSSS
FSSS

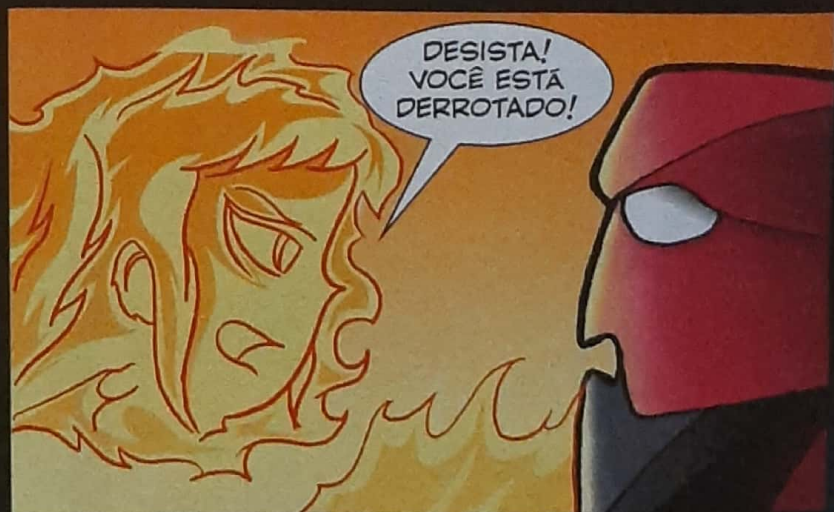
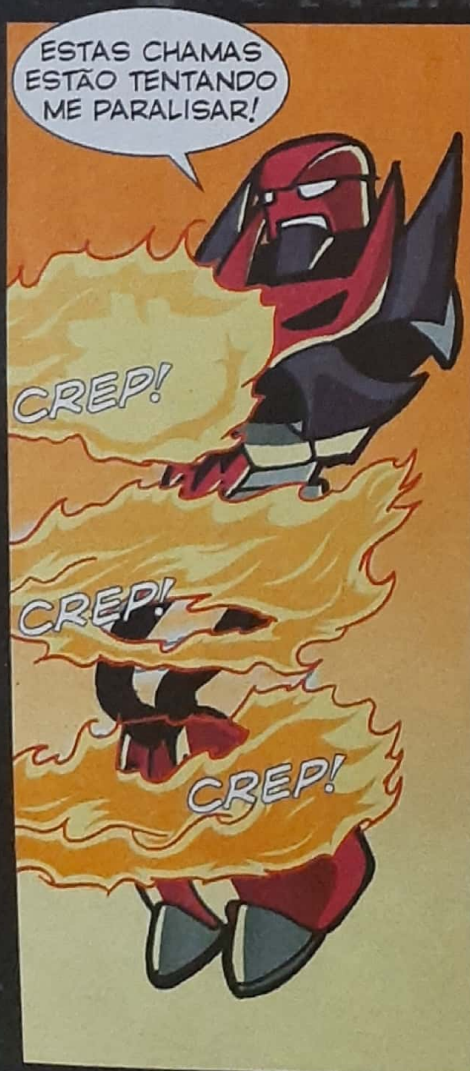
O FURACÃO SEGUE CAUSANDO ESTRAGOS!
AHAHAHÁ!
SHHH!
POR SORTE, TOTEM AR APARECE!
TEMOS DE AGIR COM RAPIDEZ E ANULAR O EFEITO DESSE FURACÃO!

AOS POUCOS, O VENTO VAI PERDENDO VELOCIDADE...
FIQUEI TONTO!
...E TUDO VOLTA AO NORMAL, NA ÁSIA.
VUUSSSHHHH!
O QUE É ISSO?!
COMO SE ATREVEM A ACABAR COM MEU FURACÃO?!

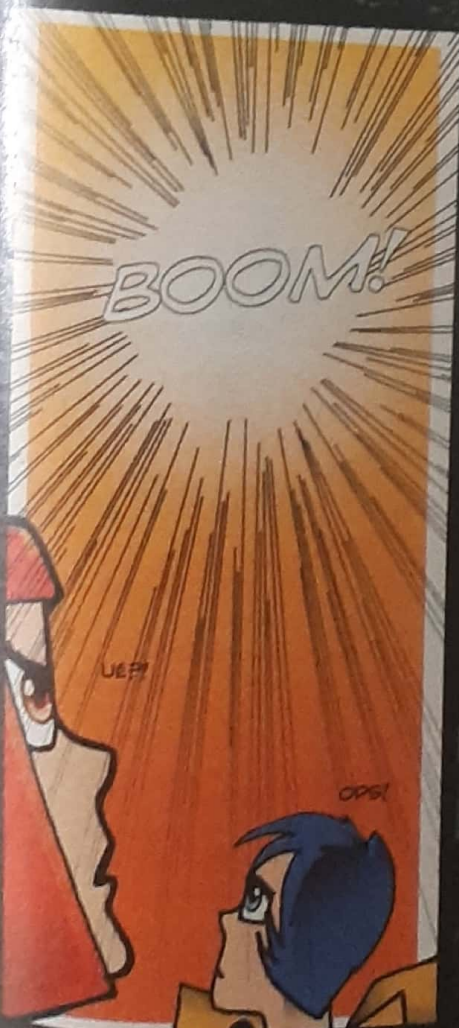
AMÉRICA
OS TERREMOTOS CONTINUAM...
ENTÃO, SURGE TOTEM TERRA PARA INTERROMPER OS TREMORES!
VEJAM!
DZZZ!
VAMOS DAR UM JEITO NISSO JUNTOS!
DZZZ!
DZZZ!
TÁ DANDO CERTO! INCRÍVEL!
NUNCA VI NADA IGUAL!
VOCÊS SALVARAM O NOSSO POVO!
MUITO OBRIGADO!

NINGUÉM VAI SE OPOR AOS NOSSOS PLANOS!
NÓS TEMOS O CONTROLE SOBRE TODOS OS ELEMENTOS! NÃO TENTEM NOS IMPEDIR!
CREP!
CREP!
EUROPA
O GUARDIÃO ACQUA ENFRENTA DIFICULDADES...
SPLASH!
A ÁGUA É O MEU ELEMENTO. NÃO ADIANTA USÁ-LA PARA ME ATACAR!
OBRIGADO PELA DICA! ACABO DE TER OUTRA IDÉIA!
FLASH!

PARECE QUE VOCÊ NÃO COSTUMA TER BOAS IDÉIAS!
SPLASH!
AAAAHH!
VUUSSSHHHH!
ENTÃO, QUE TAL ENCARAR O PODER DO AR? HAHAHAHÃ!
ESTÁ GOSTANDO DO REDEMOINHO?
OU QUER MAIS EMOÇÃO?!
EI, ESQUECEU DE NÓS?
NÃO SABIA QUE SOMOS UM GRUPO?
HÃ?!
ESTÁ NA HORA DO SEU BANHO!
QUÊ?!
SPLASH!
O VILÃO NÃO CONSEGUE REAGIR A TEMPO.
FRESH!
E SE O BANHO FOR GELADO É MELHOR AINDA!

ROBÔ NOITE ENVOLVE O TOTEM AR COM UM CICLONE...
VUUSSHH!
... MAS É SURPREENDIDO PELA REAÇÃO DELE...
COMO ASSIM?!
...QUE SE DEFENDE COM UMA RAJADA DE VENTO MUITO MAIS PODEROSA!
UH!
VUUSSHH!
TUM!

ÁFRICA
JÁ QUE GOSTAM DE FOGO, VÃO CONHECER UM LUGAR BEM QUENTE: O CENTRO DA TERRA!
UH!
AQUELE TOTENZINHO DO FOGO JÁ ERA!
MAS O QUE ESTÁ ACONTECENDO AGORA?
FLASH!
FLASH!
FLASH!
ESTAS CHAMAS ESTÃO TENTANDO ME PARALISAR!
CREP!
CREP!
CREP!
HUMPF!
ELES AINDA ESTÃO VIVOS!
CREP!
DESISTA! VOCÊ ESTÁ DERROTADO!

O TOTEM TERRA TAMBÉM SE RECUPERA...
CREP!
CREP!
TEMOS DE DETER O NOITE PARA ACABAR COM O FOGO.
CREP!
...GRAÇAS A UM ATAQUE-SURPRESA!
DZZZZZ!
CROC!
CROC!
CROC!
JOGUEM MAIS PEDRAS SOBRE ELE!
CROC!
CROC!
CROC!
CROC!
CROC!
CROC!
DZZZZZ!
DZZZZZ!
CREP!
CREP!
CREP!
RENDA-SE, NOITE!
NUNCA!
GRRR!

FINALMENTE, TERRA, FOGO, ÁGUA E AR CONSEGUEM DERROTAR O TOTEM NOITE...
PARA QUE NÃO PROVOQUEM MAIS ESTRAGOS, VOCÊS SERÃO BANIDOS DESTE PLANETA.
RANA!
ISSO NÃO VAI FICAR ASSIM... TEM DE HAVER UM JEITO!
VOCÊS VENCERAM. POR ENQUANTO...
NOITE SE PREPARA PARA IR...
DESAPAREÇAM LOGO DAQUI!
E NÃO VOLTEM!

VUUUMMM!
ELES SE FORAM, MAS É MELHOR VIGIARMOS O PLANETA, POR SEGURANÇA.
VAMOS NOS ESPALHAR. OS MEDALHÕES NOS AVISARÃO QUANDO A TERRA ESTIVER EM PERIGO!
PLIM!
CLIM!
PLIM!
CLIM!
BOOM!
UÉ?!
OPS!
ACONTECEU ALGUMA COISA!
O TOTEM NOITE SE SEPAROU NOVAMENTE!
ISSO SIGNIFICA QUE ELE CONTINUA NA TERRA!

USANDO O PODER DE SEU MEDALHÃO, TOTEM NOITE GEROU UMA EXPLOSÃO QUE INTERROMPEU SUA EXPULSÃO DO NOSSO PLANETA.
FUNCIONOU! VOLTAMOS PARA A TERRA! AH, NÃO! A EXPLOSÃO PARTIU NOSSO MEDALHÃO DE PODER!
ARF, ARF!
FOGO! ÁGUA!
TLIM
TLIM
TLIM
TLIM
ESTOU SEM MEUS PODERES!
TEMOS DE NOS REUNIR E JUNTAR TODAS AS PARTES DO MEDALHÃO PARA RECUPERAR NOSSO PODER!
MAS ISSO É SÓ UMA QUESTÃO DE TEMPO!
E AGORA?! NOITE VAI RECUPERAR SEUS PODERES? O QUE OS HERÓIS TOTENS FARÃO PARA DETÊ-LO? VEJA A CONTINUAÇÃO DESTA AVENTURA NOS MINIGIBIS DA RECREIO! A CADA EDIÇÃO, UM CAPÍTULO ELETRIZANTE NUM TEMPO E LUGAR DIFERENTES!

Resposta na página 58.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Qual é o sal que não nasce no mar?
O SALgadinho.
Stephanie Reunold Goes, 10 anos
São Vicente – SP

O cenouro disse para a cenoura:
– Oi, cenoura!
E ela respondeu:
– Cenoura, não. Cenourita.
Wülgner Farias da Silva
Ji-Paraná – RO

Qual é a linha que o Super-Homem usa para tricotar?
A linha do trem.
Erik Moraes Costa, 9 anos
Belém – PA

O que a casa e o computador têm em comum?
Janelas.
Lucas Simão
Vila Velha – ES

Quando os anjos têm lugar para sentar?
Quando o tempo fica nublado.
Thiago Coelho Jordão
São Bernardo do Campo – SP

O que a letra E perguntou para a letra F?
– Perdeu o sapato?
Giulia Pedrini Canti
Cambuci – RJ

O que o tijolo disse para o vidro?
– Sou mais forte que você.
O que o vidro respondeu?
– Duvidro!
Ana Paula Silvalis
Belo Horizonte – MG

Qual é o cúmulo da perda de tempo?
Procurar estrelas no céu da boca.
Leonardo Fabrício Moura
Blumenau – SC

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo: Giancarlo Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avila
Diretor de Núcleo: Rene Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamamoto
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolazzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Walak Grosbaum
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria, Bruno Lorich e Elisabete Nagahama (arte) e Daniel Nieuwenhuizen (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perício
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti Serviços Editoriais: Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza Correspondente Internacional: Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Marcos Peregrina Gomez, Mariane Ortiz, Sabrina Menin, Sandra Sampaio Executivos de Negócio: Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Marcia Luiza Marri, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Doria, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Suely Costa, Vlamir Aderaldo, Whinter Lins PUBLICIDADE REGIONAL Diretor: Jacques B. Ricardo PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor: Paulo Renato Simões PUBLICIDADE NÚCLEO INFANTIL Gerente de Publicidade: Fernando Sabadin Executivos de Negócio: Ana Lúcia Bertola, Julio Eduardo Dias, Lorena Cerasolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Bobler Reis Gerente de Classificados: Marco Balaro MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing: Valeska Scarterini Consultor de Negócios: Tiago Afonso Assistente de Marketing: Eduardo Dias Gerente de Circulação Avulsas: Francisco Anselmo Gerente de Circulação Assinaturas: Bárbara Miklasevicius PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor: Auro Iasi Gerente: André Vasconcelos Consultora: Marina Bonaquisa Processos: Roberto Facco, Jessica Ramires ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5590 Publicidade São Paulo www.publiabril.com.br Classificados tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP tel. (11) 3037-6564 Bauru Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@gnottosmidia.com.br Belém Midiasolution Belém, tel. (91) 3222-2303, e-mail: [illegible] Belo Horizonte tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 3329-3820, fax (47) 3329-6191 Brasília Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 3426-7342/3225-2946/3223-7778/0736, fax (61) 3321-1943, fax (61) 3321-1943, e-mail: [illegible]@uol.com.br Campinas CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3235-7173, e-mail: czpress@czpress.com.br Campo Grande Josimar Promoções Artísticas Ltda., tel. (67) 3382-2139, e-mail: [illegible] Cuiabá Agronegócios Representações Comerciais, tels. (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: [illegible]@uol.com.br Curitiba Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: [illegible] Florianópolis Interação Publicidade Ltda., tel. (48) 3232-1617, fax (48) 3232-1782, e-mail: [illegible] Fortaleza Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: [illegible] Goiânia Middle West Representações Ltda., tels. (62) 3215-5158, fax (62) 3215-9007, e-mail: [illegible] Joinville Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 3433-2725, e-mail: [illegible] Manaus Paper Comunicações, telefax (92) 3656-7588, e-mail: paper@internext.com.br Maringá Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: [illegible]@uol.com.br Porto Alegre Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: [illegible]; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: [illegible]@uol.com.br Recife MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: [illegible]@uol.com.br Ribeirão Preto tel. (16) 3964-3316, fax (16) 632-0660, e-mail: [illegible]@abril.com.br Rio de Janeiro pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 Salvador AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax (71) 3341-4996, e-mail: [illegible]@uol.com.br Vitória tel. [illegible] Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: [illegible]

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais Negócios e Tecnologia: Exame, Info, Info Canal, Info Corporate, Info SMB, Você S/A Núcleo Consumo: Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim Núcleo Comportamento: Ana Maria, Claudia, Nova, Faça e Venda, Viva! Mais Núcleo Bem-Estar: Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples Núcleo Jovem: Bizz, Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante Núcleo Infantil: Atividades, Disney, Recreio Núcleo Cultura: Almanaque Abril, Aventuras na História, Bravo!, Guia do Estudante Núcleo Homem: Playboy, Vip Núcleo Casa e Construção: Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha Núcleo Celebridades: Contigo!, Minha Novela, Tititi Núcleo Motor Esportes: Placar, Quatro Rodas Núcleo Turismo: Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 7, nº 320, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER

Abril

Presidente do Conselho de Administração e Presidente Executivo: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo: Giancarlo Civita
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
JOGO DOS SETE ERROS
Ilustração ALEXANDER
Resposta na página 58.

Correio@

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

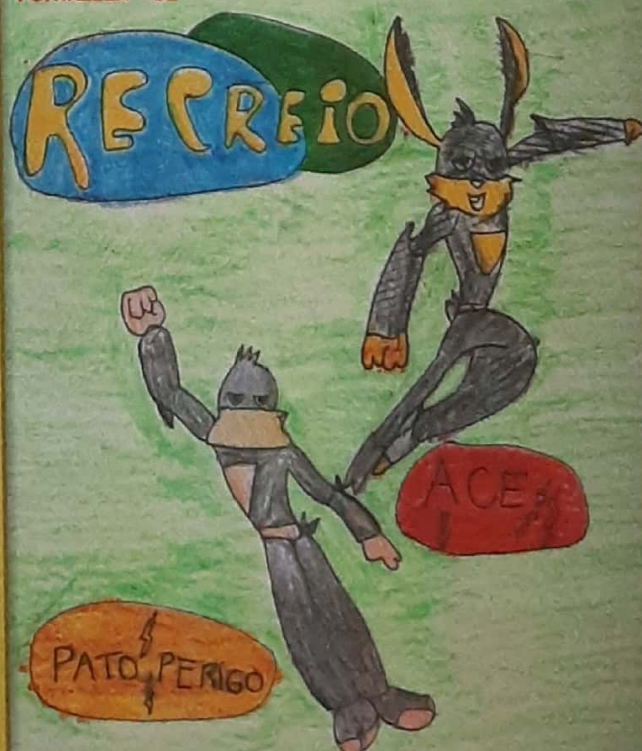
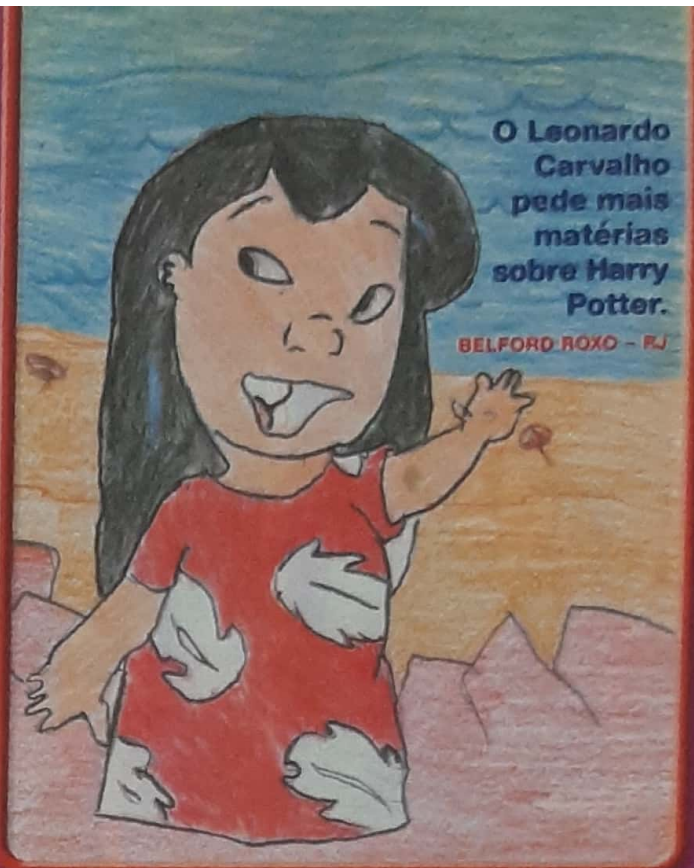
A Giovana Lins Braga curte ler sobre a turma do Bob Esponja.
BRASÍLIA – DF

O Marvin Massaru Tomizawa gosta de encarar os jogos do site da RECREIO.
PARANAVAÍ – PR

E aí, galera?! Adoro demais os textos e as brincadeiras que vocês publicam na RECREIO! Gostaria de ler mais sobre o Sistema Solar e também sobre reciclagem de papel.
ANA LAURA M. VALASKI
CURITIBA – PR

Pessoal, publiquem uma reportagem sobre a onça-pintada.
VITÓRIA HARGER MARTINO
FLORIANÓPOLIS – SC

Este é o desenho da Camila da Silva.
GUARULHOS – SP

O Pedro Henrique de Sousa diz que adora a RECREIO!
FORTALEZA – CE

O Guilherme dos Santos Amaral, de 11 anos, está ligado na **MISSÃO TOTEM**.
AMERICANA – SP

O Leonardo Carvalho pede mais matérias sobre Harry Potter.
BELFORD ROXO – RJ

Quem desenhou a preguiça Sid foi o Fábio Nogueira da Silva.
BOTUCATU – SP

Oi, pessoal! Gostaria que a RECREIO tivesse mais testes sobre Harry Potter.
Camila, 11 anos

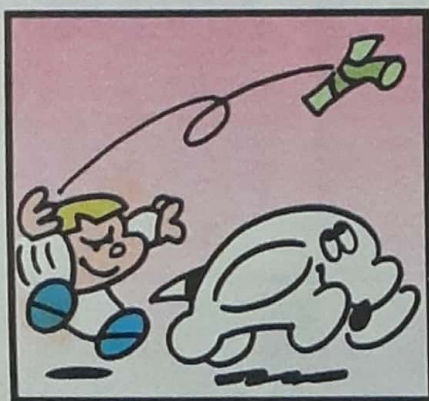
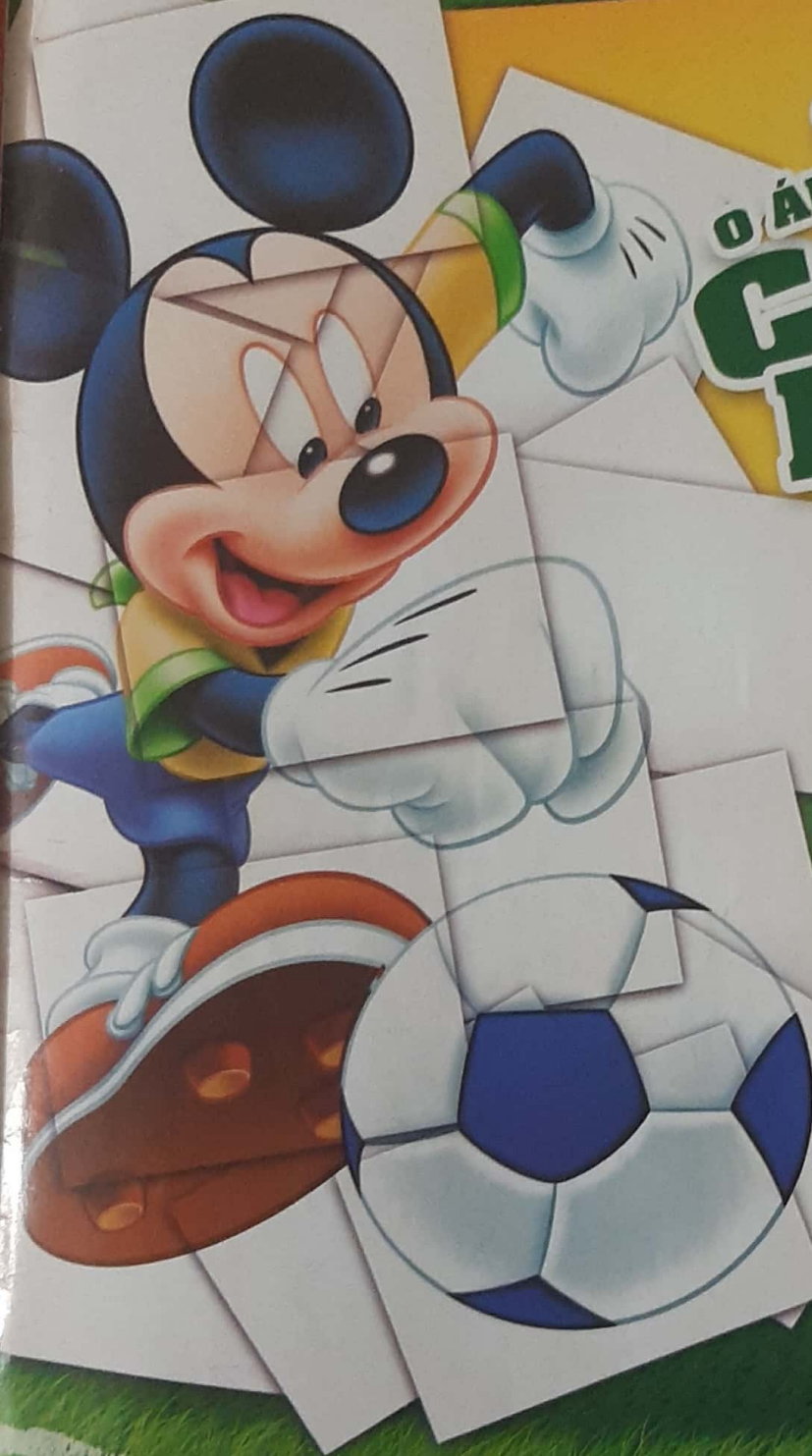
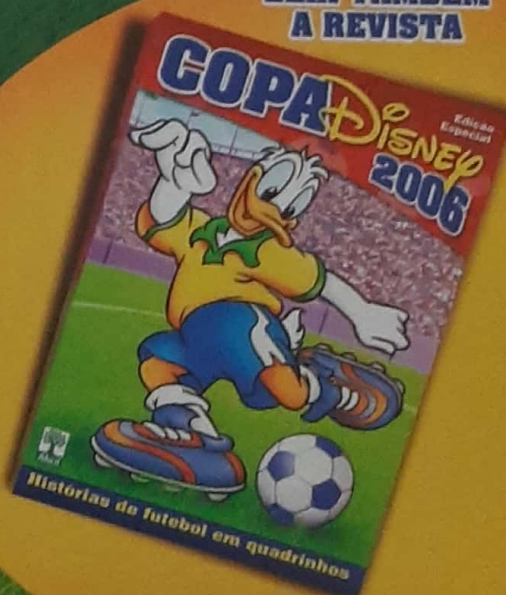
Adoro as matérias da revista, especialmente as que falam do Bob Esponja.
Gabriel Jesus, 9 anos
SANTOS – SP

Turma, gostaria de ler mais sobre os crustáceos na seção *Bichos*.
Isabele Marchioro Cruz, 10 anos
SÃO JOSÉ DOS PINHAIS – PR

Curto as curiosidades e queria ler sobre os Power Rangers.
DIEGO EMMANUEL
FORTALEZA – CE

Olá! Eu me divirto com a RECREIO e gosto de fazer o *Cadê?* e o *Jogo dos Sete Erros*. As matérias da revista também são legais e me ajudam nas provas da escola.
HIGOR GABRIEL
ARCOS – MG

Estes são o Matheus, a Thaís e o Thiago.
SÃO PAULO – SP

TIRINHAS
Anabel
A MINHA MÃE DIZ: PÁSSARO QUE ACORDA CEDO COME A MELHOR MINHOCA !
POIS A MINHA DIZ: MINHOCA QUE ACORDA TARDE VIVE MAIS !
© Lancast
por Lancast
Animatiras
AH HA!
© Editora Abril S.A.
por Jean Galvão
Gordura
© Verde
por Verde
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS
Páginas 20 e 21
Página 53
Página 55

EDITORA Abril
© Disney
CHEGOU
O ÁLBUM DE FIGURINHAS
COPA DISNEY 2006
CORREU... BATEU...
COM ADESIVOS PRATEADOS
BOLA PRA FRENTE!
E TATUAGENS DO TORCEDOR
LEIA TAMBÉM A REVISTA
COPA DISNEY 2006
Edição Especial
Histórias de futebol em quadrinhos
JÁ NAS BANCAS!
Qual foi o maior goleador das Copas? O mais jovem e o mais velho campeão? Quem foi o artilheiro em 1958?
E quem é quem em 2006? Os mais famosos personagens Disney vão contar a história das Copas do jeito mais divertido que você já viu! Um álbum de figurinhas inesquecível para colecionadores de todas as idades.
Cola nessa, Brasil!